VOLL VERWACKELT

La jungle est en pleine effervescence!

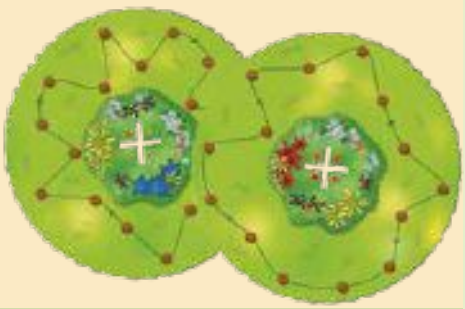
Un jeu de Wolfgang Dirscherl et Manfred Reindl, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans, pour des parties à la fois endiablées et chancelantes.

Tim le lion et ses amis ont trouvé de délicieuses noix de coco. Mais il y a un problème: elles sont tout en haut d'un palmier qui se trouve sur un rocher très instable. Les animaux vont devoir être habiles et garder leur équilibre sur ce rocher chancelant, de façon à ramasser un maximum de noix de coco. « Attention la haut, c'est très bancal » crie Carla le crocodile à ses amis, tout en restant à une distance sûre. «C'est très amusant, viens donc nous rejoindre! » lui répond Zig le zèbre, en gardant son calme. Mais Carla trouve que c'est beaucoup trop risqué. Peut être réussira-t-elle à attraper quelques noix de coco si elles tombent de son côté...

MATÉRIEL

- **1 base pour le plateau de jeu**

- **2 plateaux de jeu instables** – *recto-verso*



- **1 rocher** – *composé de deux parties*

- **2 palmiers** – *chacun formé de deux parties*

Assemblez les deux palmiers comme indiqué sur l'illustration.

Note : Vous pouvez garder les palmiers assemblés à la fin de vos parties!

- **8 pions animaux + 16 autocollants**

Au début de votre première partie, vous devez « préparer les animaux » :

Fixez les auto-collants sur les animaux corres-pondants, des deux côtés des pions en bois.

2x Lion *2x Girafe* *2x Éléphant* *2x Zèbre*

- **4 plateaux de récolte** - *un pour chaque joueur*

- **24 tuiles Noix de coco**

5x 1 *7x 2* *7x 3* *5x 4*

Côté Eau :

- **4 tuiles Eau**

Versos :

- **4 jetons Crocodile**

Versos :

- **1 dé Animal + 6 autocollants**

Collez un autocollant sur chacune des faces du dé avant la première partie.

- **1 dé** – *avec des valeurs de 1, 2 et 3*

- **1 sac en tissu**

- **1 livret de règles**

MISE EN PLACE

1. Placez **la base du plateau** au centre de la zone de jeu. Puis assemblez **le rocher 3D** en suivant les instructions suivantes:

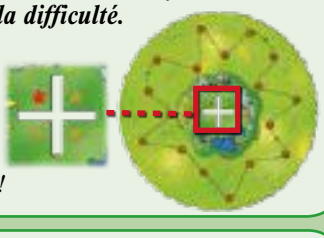
A) Assemblez les deux parties du rocher et placez ce dernier au centre de la base du plateau, dans les fentes prévues à cet effet.

B) Choisissez un des deux palmiers et gardez-le à portée de main.

Astuce : Lors de votre première partie, nous vous conseillons de choisir le plus petit des deux palmiers. De cette façon, tous les animaux sont faciles à voir et faciles à déplacer. Le grand palmier est plus adapté aux joueurs expérimentés, car les animaux sont légèrement cachés et de ce fait un peu plus difficiles à déplacer.

C) Prenez un des deux plateaux instables et décidez quel côté vous souhaitez utiliser. Vous avez le choix entre 4 côtés différents avec des niveaux de difficulté variables. Plus vous voyez d'étoiles rouges sur le plateau, moins il y a de cases disponibles, ce qui augmente la difficulté.

Astuce: Lors de votre première partie, nous vous conseillons de choisir le plateau le plus facile qui ne contient qu'une seule étoile rouge!



D) Pour finir, placez le plateau instable choisi sur le rocher puis insérez le palmier: Commencez par placer le palmier dans les fentes du plateau instable prévues à cet effet puis posez le tout sur le rocher.

2. Placez toutes **les tuiles Noix de coco** dans le sac en tissu. Mélangez bien et gardez le sac à portée de main près du plateau de jeu.

4. Gardez les deux **dés** à portée de main près du plateau de jeu.

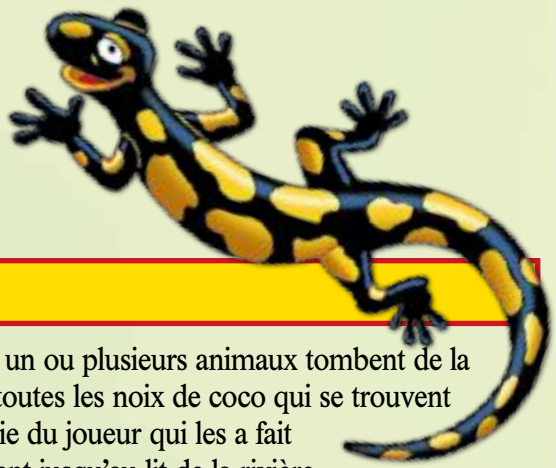
5. Placez toutes **les tuiles Crocodile** (côté crocodile visible) **et les tuiles Eau** (versos visibles) près du plateau de jeu.

Ça y est, votre ROCHER EN 3D est maintenant prêt!

3 Placez les 8 pions **animaux** sur n'importe quelles cases Noix de coco du plateau. Attention, ce n'est vraiment pas très stable!

Astuce: Nous vous conseillons de prendre deux pions animaux et de les placer en même temps sur deux cases opposées du plateau de jeu.

6 Tous les joueurs prennent **un plateau de récolte** et le placent devant eux.



BUT DU JEU

Les joueurs déplacent les 8 animaux posés sur le rocher, afin de tenter de récupérer les délicieuses noix de coco. Bien sûr, il ne faut pas que les animaux tombent de cette plateforme instable.

Après son déplacement, si tous les animaux restent sur le rocher, le joueur actif peut choisir de gagner des noix de coco et de les placer sur sa prairie ou bien il peut décider de mettre en sûreté celles qu'il a déjà réussi à récupérer, en les déplaçant dans son jardin.

Attention: Si un ou plusieurs animaux tombent de la plateforme, toutes les noix de coco qui se trouvent dans la prairie du joueur qui les a fait tomber roulent jusqu'au lit de la rivière, à l'endroit où Carla le crocodile attend. Certaines seront attrapées par Carla, mais pas la totalité!

Le joueur qui a récupéré le plus de noix de coco à la fin de la partie est déclaré vainqueur de cette aventure instable.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir perdu une dent de lait est désigné premier joueur. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence la partie en lançant les deux dés en même temps.

Le **résultat du dé Animal** indique quel **animal** doit être déplacé:

Un seul animal: Le joueur doit déplacer l'animal indiqué par le dé. Comme il y deux animaux de chaque sorte, il peut choisir lequel il souhaite déplacer.

Deux animaux: Lorsqu'il obtient ce résultat, le joueur peut choisir lequel des deux animaux représentés il souhaite déplacer!

Le nombre indiqué sur le deuxième dé détermine de combien de cases l'animal choisi doit être déplacé en suivant le sens des flèches *(c'est à dire une, deux ou trois cases Noix de coco inoccupées)*. Le joueur ne prend en compte que les cases inoccupées et ne tient pas compte des cases sur lesquelles se trouve déjà un autre animal.

Lorsqu'il déplace un animal, le joueur commence par soulever l'animal en question de la plateforme puis il le repose sur la case Noix de coco située autant de cases plus loin que le résultat obtenu avec le dé.

Les animaux doivent être posés avec beaucoup de précautions et ils doivent toujours recouvrir complètement les trois trous des noix de coco.

*Bien sûr, **aucun** animal ne doit **tomber** de la plateforme pendant le tour du joueur.*

Exemple: Simon a lancé les dés et a obtenu la girafe et un résultat de deux. Il choisit laquelle des deux girafes il souhaite déplacer et il la place sur la case située deux cases inoccupées plus loin sur la plateforme, en suivant le sens des flèches. Il n'y a pas d'étape intermédiaire, il prend le pion puis le repose directement sur la case visée.

Règles importantes lors du déplacement des animaux sur le rocher:

• L'animal déplacé doit toujours être soulevé de la plateforme, il est interdit de le faire glisser. • Les essais et les erreurs ne sont pas autorisés. Une fois qu'un joueur a décidé quel animal il souhaite déplacer et qu'il l'a touché, il est obligé de s'en tenir à son choix! • Les animaux ne peuvent pas être placés couchés. Si un animal se retrouve couché sur la plateforme (par exemple en glissant) il doit être replacé debout. Lorsqu'un joueur termine son tour, il doit s'assurer que tous les animaux sont bien placés debout sur les cases Noix de coco. • Lorsqu'un joueur déplace un animal, il a le droit de se lever et de se déplacer autour de la table de façon à pouvoir l'attraper plus facilement.

Bien joué! Voici votre récompense

Si tous les animaux sont posés debout sur les cases Noix de coco du rocher, le joueur actif a réussi son tour de jeu. Comme récompense, il a maintenant le choix entre deux actions:

Ramasser des noix de coco …

Le joueur prend le sac en tissu et pioche une des tuiles Noix de coco qui se trouvent à l'intérieur. La tuile peut représenter entre une et quatre noix de coco. Le nombre représenté sur la tuile indique combien de noix de coco le joueur a réussi à récupérer sur le rocher. Il place cette tuile sur la case prairie de son plateau de récolte, côté prairie visible.

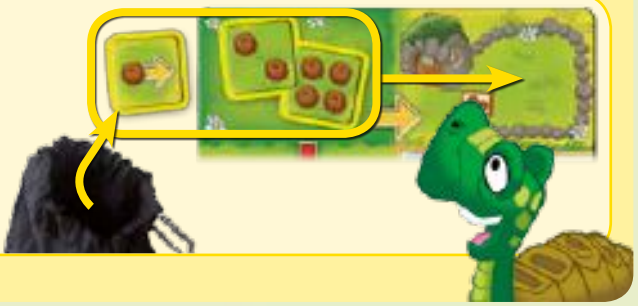
… ou …

Mettre en sûreté les noix de coco de sa prairie

Au lieu de piocher une tuile, le joueur peut choisir de mettre en sûreté toutes les noix de coco qui se trouvent sur sa prairie. Pour ce faire, il prend toutes les tuiles qui se trouvent sur sa prairie et les place en formant une pile dans son jardin, situé à côté de la maison.

Tuiles Noix de coco avec une flèche

Il y a cinq tuiles Noix de coco spéciales. Lorsqu'un joueur pioche une tuile Noix de coco avec une flèche jaune, il peut directement mettre en sûreté toutes les tuiles Noix de coco de sa prairie, en incluant celle qu'il vient juste de piocher!

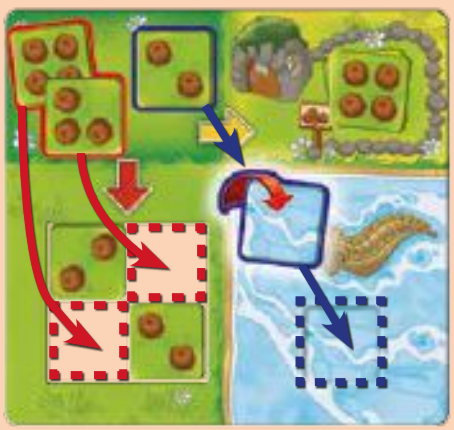


Le rocher est trop instable – Les animaux tombent!

Si un ou plusieurs animaux tombent de la plateforme, le joueur n'obtient pas de récompense. Encore pire, toutes les tuiles Noix de coco placées dans sa prairie roulent jusqu'à la berge de la rivière.

La berge de la rivière contient de la place pour quatre tuiles Noix de coco. Le joueur peut y placer ses tuiles dans l'ordre de son choix, côté prairie visible. Une fois posées, ces tuiles ne peuvent plus être déplacées.

Important: *Ces tuiles Noix de coco ne sont pas toutes perdues, certaines rapporteront tout de même des points à la fin de la partie. En effet, certaines seront entraînées par le courant, mais toutes les autres seront prises en compte lors du décompte des points.*



Exemple: Simon doit déplacer 3 tuiles Noix de coco de sa prairie jusqu'à la berge de la rivière. Il y a déjà deux tuiles à cet endroit, il ne peut donc en placer que deux autres. Simon choisit les tuiles avec 4 et 3 noix de coco. Il retourne la tuile avec seulement deux noix de coco du côté Eau et la place sur la case Eau de son plateau de récolte.

Si les quatre cases de la berge de la rivière sont déjà prises, toutes les tuiles Noix de coco supplémentaires qui sont placées à cet endroit roulent directement jusqu'à la rivière, où Carla le crocodile attend. Ces tuiles sont placées sur la case Eau, côté Eau visible et sont perdues pour de bon.
Pour finir, tous les joueurs remettent en place les animaux sur le rocher comme lors de la mise en place du jeu.

Note: Il est possible que des animaux tombent du rocher alors que ce n'est le tour de personne (si par exemple quelqu'un tape dans la table par inadvertance). Dans ce cas, aucun des joueurs ne déplace de tuile Noix de coco jusqu'à la berge de la rivière.

Une fois que le joueur actif a fini son tour, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer les deux dés.

Fin De PARTie

La partie se termine une fois que la dernière tuile Noix de coco a été piochée dans le sac. Tous les joueurs qui possèdent encore des tuiles Noix de coco dans leur prairie peuvent jouer un dernier tour.
Même s'ils ne peuvent plus récupérer de noix de coco, ils peuvent toujours essayer de mettre toutes celles de leur prairie en sûreté dans leur jardin.

Pour finir, tous les joueurs marquent des points pour les noix de coco qu'ils ont récupérées:

Chaque joueur additionne les noix de coco présentes dans **son jardin**.

Toutes les tuiles Noix de coco placées sur la **case Eau** avec Carla le crocodile sont **ignorées**.

Pour compter les points de ses tuiles Noix de coco placées **sur la berge de sa rivière**, chaque joueur pioche une tuile Crocodile, puis prend la tuile Eau de la couleur correspondante. Puis, chaque joueur place sa tuile Eau sur la berge de sa rivière, dans le sens indiqué par la flèche rouge.
Enfin, chaque joueur compte le nombre de **noix de coco encore** visibles à travers **les trous** de sa tuile Eau.

Exemple:

Simon a récupéré 13 noix de coco dans son jardin.

En plus, il a 5 noix de coco placées sur la berge de sa rivière.

Les tuiles placées sur sa Case Eau avec Carla le crocodile sont ignorées et ne rapportent aucun point.

Au total, le score de Simon est de 18 noix de coco (13+5=18).

Puis, tous les joueurs additionnent les points de leurs différentes tuiles Noix de coco. Le joueur qui a récupéré **le plus de noix de coco remporte la partie**. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

VARiANTES

*Il y a de nombreuses façons de combiner **les différentes plateformes et les deux palmiers**, de façon à ajuster la difficulté du jeu, de très facile à extrêmement difficile. N'hésitez pas à les essayer!*

*Si vous souhaitez jouer **une partie plus courte**, vous pouvez retirer un nombre de tuiles Noix de coco de votre choix au début de la partie. Par exemple, vous pouvez jouer avec seulement 18 ou 20 tuiles, choisies au hasard. De cette façon, la partie sera écourtée.*

Amusez-vous bien, signé Tim le lion!

© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

QUEEN GAMES